



XBOX 360

METRO

LAST LIGHT



⚠️ ADVERTÊNCIA Antes de jogar, leia os manuais do console Xbox 360®, do Sensor Kinect® ou dos acessórios para obter informações importantes sobre saúde e segurança. www.xbox.com/support.

Advertência de Saúde Importante: Ataques decorrentes da fotossensibilidade

Uma pequena parcela da população pode apresentar ataques epiléticos ou convulsões quando exposta a certas imagens, incluindo os flashes das luzes ou padrões que aparecem nos video games. Mesmo as pessoas sem histórico de ataques ou epilepsia podem ser portadoras de condição não diagnosticada que pode causar "ataques epiléticos convulsivos" ao se expor aos video games. Os sintomas podem incluir vertigem, visão alterada, torção de olhos e rosto, movimentos abruptos ou tremor nos braços ou pernas, desorientação, confusão, perda momentânea da consciência ou convulsões que podem ocasionar ferimentos em decorrência de queda ou choque contra objetos. **Pare imediatamente de jogar e procure um médico se você tiver algum desses sintomas.** Os pais devem ficar atentos ou perguntar às crianças sobre esses sintomas—crianças e adolescentes são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco pode ser reduzido posicionando-se mais distante da tela; utilizando-se uma tela menor, jogando em uma sala bem iluminada; e não jogar quando estiver se sentindo sonolento ou cansado. Se você ou qualquer membro da sua família tiverem histórico de ataques ou de epilepsia, consulte um médico antes de jogar.

SUMÁRIO

BEM-VINDO A METRO: LAST LIGHT	3
DICAS IMPORTANTES	4
CONTROLES DO JOGO PARA O CONTROLE DO XBOX 360	4
CONTROLES PADRÃO DO JOGO	5
MENUS	7
MENU PRINCIPAL	7
MENU DE PAUSA	8
MENU DE OPÇÕES	9
DIÁRIO E ISQUEIRO	10
EQUIPAMENTO ESPECIAL	10
MUNIÇÃO	11
ARMAS E ACESSÓRIOS BÁSICOS	12
ACESSÓRIOS/MODIFICAÇÕES	13
GARANTIA E SUPORTE AO CLIENTE	15
ENDEREÇO E INFORMAÇÕES DE CONTATO DE GARANTIA	15

BEM-VINDO A METRO: LAST LIGHT

Ano de 2034.

Abaixo das ruínas pós-apocalípticas de Moscou, nos túneis de Metro, os sobreviventes da humanidade estão sitiados pelas ameaças mortais do exterior e do subterrâneo.

Mutantes espreitam as catacumbas abaixo da superfície desolada e caçam entre os céus envenenados acima. Mas, em vez de se unirem, as cidades-estação de Metro estão presas em uma luta pelo poder máximo, um dispositivo do Juízo Final guardado nos fortes militares de D6. Está começando uma guerra civil que pode dizimar definitivamente a humanidade da face da Terra.

Jogando como Artyom, esmagado por culpa, mas motivado pela esperança, você detém a chave para nossa sobrevivência — a última luz em nossa hora mais sombria...

DICAS IMPORTANTES

Munição de categoria militar

A moeda no *Metro: Last Light* está na forma de "Munição de Categoria Militar". Ela pode ser disparada para se obter dano adicional, mas normalmente é melhor economizá-la para comprar novas armas e munições. Caso sua arma esteja carregada com munição de categoria militar, o ícone abaixo aparecerá no canto superior direito da tela.



Bússola

Ao pressionar **BACK** abre uma bússola no canto inferior direito da tela, com a seta verde mostrando o caminho até seu próximo objetivo.

Relógio de pulso

Quando você está em espaços abertos, o relógio em seu pulso esquerdo mostra quanto tempo você tem até você precisar trocar o filtro de sua máscara de gás. Se ele chegar a 0 você ouvirá um alarme e deverá trocar o filtro segurando **LB** e pressionando **A**.

Acessórios de armas

Cada arma no jogo pode ser modificada com determinados acessórios adicionais, por exemplo, miras, silenciadores, etc. Isso é feito em lojas de armas. Nem todos os acessórios servem em todas as armas.

CONTROLES DO JOGO

Controlador do Xbox 360



Observação: Há 3 predefinições diferentes de controle, a mostrada aqui é a padrão.

CONTROLES PADRÃO DO JOGO

Mover		Mirar/tiro alternativo	LT
Correr		Arremessar (armas de arremesso)	RB
Olhar		Pular	A
Ataque corpo a corpo		Alternar agachamento	B
Isqueiro		Usar/recarregar/interagir	X
Medkit		Próxima arma	Y
Atirar	RT	Diário/bússola	BACK
		Menu	START

Inventário de equipamentos

SEGRE **LB**



Isqueiro	
Bomba pneumática (armas pneumáticas)	
Medkit	
Carregador universal	
Luz	Y
Visão noturna	B
Máscara de gás	X
Trocar filtro da máscara de gás	A

Inventário de armas

SEGRE Y



Mudança de arma	
Mudança do tipo de munição (somente armas automáticas)	
Faca de arremesso	
Granada incendiária	
Mina	
Granada	



MENUS

MENU PRINCIPAL



New Game (Novo jogo)

Iniciar uma nova história desde o começo. Depois de selecionar NEW GAME, você pode escolher entre três definições de dificuldade: Easy, Normal ou Hardcore.

Chapters (Continuar)

Volte para o *Metro: Last Light* e continue do último ponto de verificação salvo.

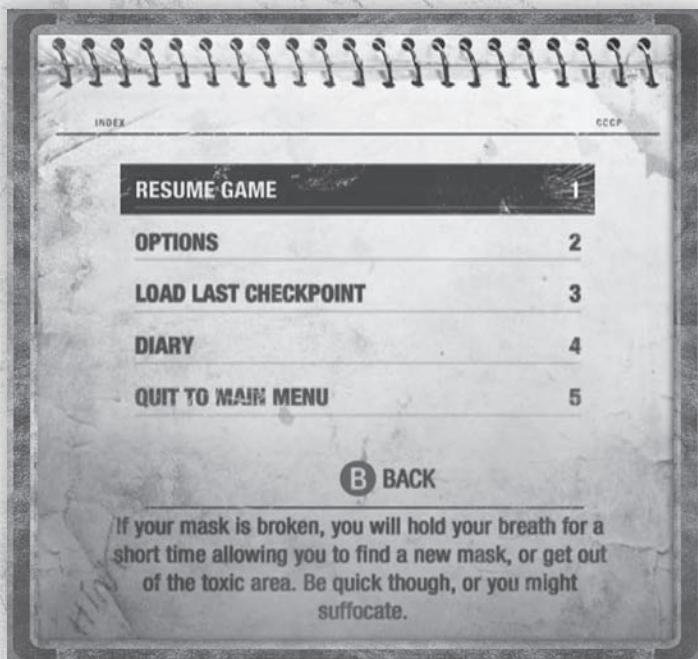
Continue (Capítulos)

Acesse o menu CHAPTERS para poder carregar níveis jogados anteriormente desde seu início.

Options (Opções)

Selecione o menu OPTIONS para ajustar os controles, o som e as definições do jogo.

MENU DE PAUSA



Resume Game (Retomar o jogo)

Selecione RESUME GAME para voltar ao jogo.

Options (Opções)

Acesse o menu OPTIONS do jogo.

Load Last Checkpoint (Carregar último checkpoint)

Selecione LOAD LAST CHECKPOINT para voltar ao último ponto de verificação salvo. Todos os dados não salvos serão perdidos.

Diary (Diário)

Selecione DIARY para exibir as notas e o diário narrativo de seu personagem.

Quit to Main Menu (Sair para o menu principal)

Selecione essa opção para encerrar seu jogo atual e voltar para o MAIN MENU.

MENU DE OPÇÕES

Sound (Som)

Acesse o menu Sound (Som) para ajustar os volumes no jogo.

MASTER VOLUME (volume principal): Ajuste o MASTER VOLUME (volume principal) do jogo. O MASTER VOLUME (volume principal) afeta todos os sons no jogo.

MUSIC VOLUME (volume da música): Ajuste o MUSIC VOLUME (volume da música) do jogo. O MUSIC VOLUME (volume da música) afeta somente a música do jogo.

Game Options (opções do jogo)

Em Game Options (opções do jogo) você pode personalizar alguns aspectos da experiência do jogo.

CROSSHAIR (mira): Ligue ou desligue a Crosshair (mira).

SUBTITLES (legendas): Selecione para ligar ou desligar as legendas do jogo.

HINTS (dicas): Ligue ou desligue as dicas na tela.

DIFFICULTY (dificuldade): Altere o nível de dificuldade do jogo.

TEXT LANGUAGE (idioma do texto): Altere o idioma das legendas.

GAMMA (gama): Ajuste a correção de gama. Isso afeta o brilho das luzes e as áreas escuras da tela. Use os botões direcionais ou a alavanca esquerda para mover o controle deslizante.

Controller (Controle)

Acesse o menu Controller (controle) para personalizar os controles de *Metro: Last Light* de acordo com seu estilo de jogo.

PRESET (predefinido): Selecione a opção Controle para visualizar os controles de *Metro: Last Light* e escolha entre as três predefinições de controle.

SENSITIVITY (sensibilidade): Altere a sensibilidade ao olhar.

Controller feel (sensação do controle): Alterna entre diferentes configurações de sensibilidade do controle.

Sensitivity (sensibilidade): Ajuste da sensibilidade geral do controle.

Aim Sensitivity (sensibilidade da mira): Ajuste da facilidade ao mirar em alvos.

Aim Assist (auxílio da mira): Facilite a visée des cibles.

Auto Aim Border (área da mira automática): Ajuste do tamanho da área de mira automática.

VIBRATION (vibração): Selecione o nível de vibração desejado.

MOVEMENT (movimento): Escolha os controles LS ou RS para movimento da personagem. A outra alavanca será usada para olhar.

CHANGE BUTTONS LB/LT, RB/RT (alterar os botões LB/LT, RB/RT): Essa opção inverte os botões frontais do controle, de modo que os gatilhos estejam nos botões superiores e não nos inferiores.

INVERT Y AXIS (inverter eixo Y): Escolha entre ligar ou desligar Inverter Y.

Change Storage Device (alterar dispositivo de armazenamento)

Abre a tela de seleção do dispositivo de armazenamento para escolher onde o jogo deve armazenar jogos salvos e os dados de outros jogadores.

JOURNAL AND LIGHTER (diário e isqueiro)

Com seus confiáveis Journal e Lighter (diário e isqueiro), Artyom consegue encontrar seu caminho pelos túneis e pelas passagens subterrâneas. Use o Journal e Lighter (diário e isqueiro), para encontrar seus objetivos. Pressione **LB** para equipar-se com o Journal e Lighter (diário e isqueiro), depois pressione **RT** para abrir o diário e pressione **LB** para acender o isqueiro.

Journal (diário)

O Journal (diário) é uma das ferramentas de sobrevivência mais importantes de Artyom. O diário apresenta uma descrição detalhada dos objetivos da missão, assim como uma bússola (Compass) em seu canto superior esquerdo. Artyom pode usar a bússola para orientar-se pelos labirintos subterrâneos. A bússola orienta Artyom na direção de seu objetivo.

Lighter (isqueiro)

Com o Lighter (isqueiro) aceso, Artyom consegue iluminar objetos próximos. Entretanto, o brilho do isqueiro pode ser visto por inimigos e denunciar a localização de Artyom.

EQUIPAMENTO ESPECIAL

Nightvision (visão noturna)

A Nightvision (visão noturna) possibilita que Artyom enxergue em locais escuros. A visão noturna é uma vantagem distinta para permitir a Artyom enxergar no escuro sem denunciar sua posição, como uma lanterna faria. Mas não se esqueça de retirar a visão noturna em locais mais claros, onde seria mais difícil de enxergar com ela. Mantenha também as baterias sempre carregadas usando o Universal Charger (carregador universal).

Gasmask (máscara de gás)

Em vários lugares, principalmente na superfície, Artyom precisa utilizar a Gasmask (máscara de gás) para sobreviver. Se Artyom começar a sufocar, coloque a máscara para mantê-lo seguro. A máscara de gás precisa de filtros para purificar o ar e funciona apenas enquanto os filtros estão limpos. Artyom pode olhar seu relógio de pulso para ver quanto tempo ainda resta no filtro de sua máscara de gás equipada. Caso os filtros de Artyom acabem, então a máscara de gás ficará coberta de névoa e Artyom irá sufocar se não sair da área em tempo. Quando a respiração filtrada de Artyom silenciar, esse pode ser um indício de que o ar está seguro para ser respirado e a máscara poderá ser removida. É importante usar a máscara apenas quando necessário para preservar os filtros. Durante ataques, a máscara de Artyom pode ser danificada e acabar se quebrando. Artyom precisará encontrar uma nova máscara caso essa se quebre, então tome cuidado com rachaduras!

Medkit (kit médico)

Medkit (kit médico) podem ser utilizados no calor da batalha para restaurar rapidamente a energia de Artyom para 100% e aumentar sua taxa de regeneração por alguns segundos. Os Medkit podem ser encontrados nas terras devastadas, no subsolo ou comprados nas lojas das estações.

Flashlight (lanterna)

A Flashlight (lanterna) de Artyom pode iluminar mesmo os locais mais escuros. A lanterna possui uma fonte de energia infinita e cria um feixe de luz direcionado na frente de Artyom. O Carregador universal pode ser utilizado para deixar a lanterna mais brilhante por um período limitado de tempo. A lanterna, no entanto, possui um ponto negativo: ela torna Artyom instantaneamente mais visível para inimigos próximos.

Universal Charger (carregador universal)

O Universal Charger (carregador universal) pode ser utilizado para recarregar os equipamentos elétricos de Artyom, como sua Flashlight (lanterna) e sua Nightvision (visão noturna). Segure **LB** e pressione o botão **(K)** para equipar o Carregador universal e, depois, pressione **RT** rapidamente para acumular uma carga. Artyom fica extremamente vulnerável ao carregar, então se certifique de que ele esteja em uma área segura antes de usar o carregador universal.

Watch (relógio de pulso)

A barra azul no Watch (relógio de pulso) de Artyom é um Lightmeter (medidor de luz) utilizado para definir o nível de luz. Ele brilha quando luz está incidindo sobre ele e permanece escuro quando está em área de sombra. Se Artyom estiver bem escondido nas sombras, poderá passar despercebido por alguns inimigos.

O relógio de pulso também possui um cronômetro que abre uma contagem quando Artyom está usando uma máscara de gás, mostrando quantos minutos e segundos de uso estão restando para o filtro.

MUNIÇÃO

Em *Metro: Last Light*, podem ser encontrados diversos tipos de munição, cada um com propriedades e usos distintos. Os recursos são escassos em um mundo pós-explosão, então utilize suas balas com cuidado.

Dirty Ammo (munição suja)

Você pode encontrar ou comprar Dirty Ammo (munição suja) em todos os locais. Essa é sua munição padrão comum. Cartuchos sujos não podem ser usados como moeda e não oferecem bônus de danos ou precisão. Para criar Dirty Ammo, a pólvora é misturada com "outros ingredientes", o que reduz sua potência, mas permite que mais balas sejam produzidas a partir de um cartucho de categoria militar. Há vários tipos de munição suja no jogo para os diferentes tipos de armas.

Military Grade Ammo (munição de categoria militar)

A Military Grade Ammo (munição de categoria militar) é composta por balas de produção militar, fabricadas antes da explosão. São puras, sem adulteração e, quando utilizadas nas armas, produzem maior dano do que a Dirty Ammo (munição suja). A Military Grade Ammo também pode ser usada como moeda nesse mundo, e Artyom deve optar por usar balas de categoria superior ou as utilizar para comprar equipamentos melhores. Military Grade Ammo não podem ser utilizadas em todas as armas, e são utilizáveis principalmente em rifles de assalto e submetralhadoras.

ARMAS E ACESSÓRIOS BÁSICOS

Armas

Esta não é uma lista completa de todas as armas do jogo, mas contém as armas que podem ser adquiridas em lojas. Há outras armas bastante poderosas que podem ser encontradas ao longo do jogo, mas são raras.

Faca

A Knife (faca) de Artyom é uma ferramenta mortal altamente eficiente durante combates próximos. Use a Knife (faca) quando os inimigos estiverem próximos e a munição estiver escassa.

Pistolas

- **Revolver (revólver)** - Uma arma simples e confiável produzida em Metro. Possui um poder de parada excelente, mas tem um coice de cavalo.
- **Lolife** - Uma pistola semiautomática caseira, a Lolife é bem competente e altamente personalizável.
- **Ashot** - Essa pistola produzida em massa em Metro, apesar de ser bem primitiva, é uma arma poderosa que se destaca no combate próximo. Ela utiliza cartuchos de espingardas.

Espingardas

- **Duplet** - A espingarda calibre 12 é uma das melhores alternativas para combate próximo. Um tiro de seus dois canos pode matar quase qualquer mutante em seu caminho.
- **Shambler** - Essa espingarda de revolução é bastante eficiente a curtas distâncias e até mesmo a médias distâncias, mas demora bastante tempo para recarregar completamente.
- **Saiga** - Essa espingarda automática pré-guerra é bastante confiável e possui uma alta taxa de disparos, o que a torna uma arma excelente ao lidar com grupos de mutantes.

Submetralhadoras

- **Bastard** - Essa submetralhadora caseira possui uma alta taxa de disparos, o que faz com que superaqueça e trave rapidamente: daí seu nome.

Rifles de assalto

- **Kalash** - Rifle de assalto clássico pré-guerra. Apesar de ser bastante comum, é muito respeitado em Metro devido à sua confiabilidade e desempenho.
- **Kalash 2012** - No início da Terceira Guerra Mundial, esse era o melhor rifle de assalto utilizado pelo exército. É bastante procurado em Metro devido ao seu excelente desempenho.
- **VSV** - Um rifle de assalto preciso e potente, bom para combate a médias distâncias. Sua velocidade de saída relativamente baixa resulta em menor barulho e taxa de queda mais rápida para a bala.

Rifles

- **Valve** - Fabricado em Metro por armeiros habilidosos, esse rifle é extremamente preciso e potente. É uma arma realmente excelente para longas distâncias.
- **Tikhar** - Uma arma de pressão caseira surpreendentemente silenciosa e precisa. Exceder a pressão de seu tanque aumenta a potência, mas a pressão extra escapa rapidamente.
- **Helsing** - Uma arma de ar de revolução silenciosa que dispara flechas de metal. Exceder a pressão de seu tanque aumenta a potência, mas a pressão extra escapa muito rapidamente.

Armas de arremesso

- **Throwing Knife (faca de arremesso)** - Use a faca de arremesso para assassinar silenciosamente inimigos próximos. É necessário um pouco de treino para dominar a faca de arremesso, mas ela é uma ferramenta mortal no arsenal de Artyom. Entretanto, as facas de arremesso, possuem pontos negativos, pois possuem curto alcance e podem não matar à distância. Tome cuidado. Você pode recuperar facas de arremesso nos corpos depois de arremessá-las.
- **Grenade (granada)** - Essas bombas de tubo podem salvar sua vida em situações perigosas. Entretanto, podem também colocar seu usuário em perigo imediato.
- **Incendiary Grenade (granada incendiária)** - Esse dispositivo incendiário primitivo, nada mais do que uma garrafa cheia de gasolina, ainda é uma arma perigosa se utilizada com habilidade.
- **Claymore** - Essa mina de estilhaços caseira, direcional e antipessoal é totalmente inferior à sua contraparte pré-guerra, mas ainda é indispensável em áreas estreitas.

ACESSÓRIOS/MODIFICAÇÕES

Armas podem ser modificadas e atualizadas em lojas ao anexar a elas algumas modificações. Cada modificação altera as características da arma. Nem todos os acessórios podem ser adicionados a uma arma. Cada arma possui seu próprio subconjunto de acessórios permitidos. Esta não é uma lista completa de todos os acessórios do jogo, mas cobre a maioria dos equipamentos básicos encontrados pelo jogo.

Miras

Reflex Sight (mira reflex)

Essa mira pré-guerra facilita mirar a curtas e médias distâncias, sem sacrificar grande parte do campo de visão.

IR Sight (mira infravermelha)

Um equipamento de tecnologia militar pré-guerra de visão noturna que permite atingir com precisão alvos no escuro.

X2 Telescopic Sight (mira telescópica 2X)

Essa mira caseira possui materiais ópticos de baixa qualidade, mas oferece ampliação suficiente para tiros de longa distância precisos.

X4 Telescopic Sight (mira telescópica 4X)

Essa mira para tiros de precisão facilita observar alvos e mirar a distâncias extremamente grandes, mas limita consideravelmente o campo de visão.

Laser Sight (mira laser)

Laser Sight (mira laser) pré-guerra que facilita mirar com a arma a curtas distâncias e possibilita tiros rápidos precisos. Pode ser utilizada juntamente com outras miras.

Modificações no cano

Silencer (silenciador)

Oculto flashes de disparo e abafa os tiros, reduzindo também a dispersão. A velocidade do projétil também é reduzida, levando a menor dano.

Extended Barrel (cano estendido)

Aumenta a precisão a médias e longas distâncias, mas torna a arma maior e mais pesada. Espingardas ficam mais eficientes a médias e longas distâncias ao reduzir o padrão de dispersão dos tiros.

Flash Suppressor (supressor de flash)

Reduz o coice, melhorando a precisão. Elimina o flash de disparo, que pode cegar bastante na escuridão dos túneis.

Extra Barrels (Canos extra) (somente Duplet)

Duplica o poder de fogo da Duplet, permitindo o disparo de dois a quatro cartuchos de uma só vez, o que resulta em um coice igualmente maior.

Outras modificações

Stock (coronha)

A coronha anatômica facilita o controle da arma, o que é particularmente útil para armas totalmente automáticas.

Stock (coronha) (com mola)

A coronha com mola criada por excelentes armeiros compensa efetivamente o coice, aumentando a precisão da arma.

Stock + Forend (coronha + guarda-mão)

Uma coronha e um guarda-mão instalados em uma pistola essencialmente a transformam em uma carabina de cano curto, reduzindo o coice e aumentando muito a precisão.

Extended Magazine (carregador estendido)

O carregador estendido permite continuar disparando por mais tempo sem recarregar, mas torna a arma muito mais desajeitada.

Airtight Valve (Válvula para vedação de ar) (somente para armas pneumáticas)

O cilindro de ar com essa válvula pré-guerra de alta qualidade não vazava ar, mesmo com pressão excedente.

Heat Sink (dispersor de calor) (somente Bastard)

Corrige o principal problema da Bastard, sua tendência ao superaquecimento, por retirar o calor residual do seu cano por meio de rebarbas longitudinais finas.



PhysX[™]
by NVIDIA



PATHEngine

© Copyright 2013 and Published by Koch Media GmbH.

Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.

Developed by 4A Games. 4A Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited.

"Metro: Last Light" is inspired by the novels "Metro 2033" and "Metro 2035" by Dmitry Glukhovsky.

All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.